



PCT

特許協力条約に基づいて公開された国際出願

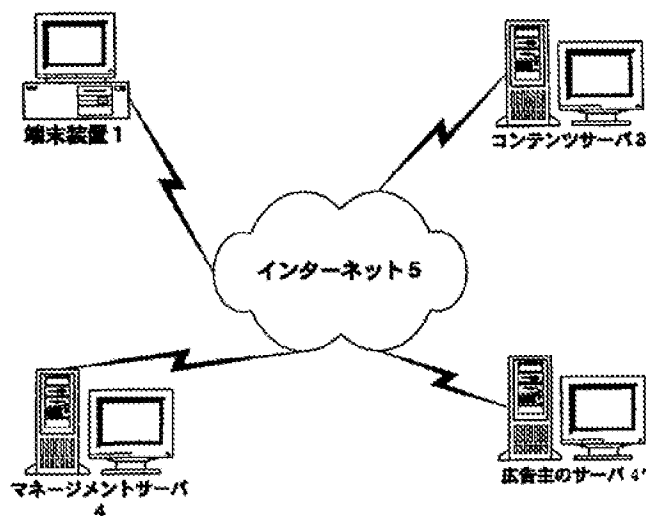
(51) 国際特許分類6 G06F 15/00, 17/30, 17/60		A1	(11) 国際公開番号 WO99/61995
			(43) 国際公開日 1999年12月2日(02.12.99)
(21) 国際出願番号 PCT/JP99/02684		(74) 代理人 宇商克己(UDAKA, Katsuki)[JP/JP] 〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-14 第二東ビル5階 Tokyo, (JP)	
(22) 国際出願日 1999年5月21日(21.05.99)			
(30) 優先権データ 特願平10/140751 1998年5月22日(22.05.98)		JP	(81) 指定国 AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CU, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZW, 欧州特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), OAPI特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), ARIPO特許 (GH, GM, KE, LS, MW, SD, SL, SZ, UG, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM)
(71) 出願人 (米国を除くすべての指定国について) 株式会社 バンダイ(BANDAI CO., LTD.)(JP/JP) 〒111-8081 東京都台東区駒形2丁目5番4号 Tokyo, (JP)			
(72) 発明者 ; および (75) 発明者 / 出願人 (米国についてのみ) 川端一生(KAWABATA, Kazuo)(JP/JP) 堤 純也(TSUTSUMI, Junya)(JP/JP) 荻原拓也(OGIHARA, Takuya)(JP/JP) 茂木健一(MOGI, Kenichi)(JP/JP) 古本友彦(FURUMOTO, Tomohiko)(JP/JP) 〒153-0043 東京都目黒区東山1丁目6番5号 株式会社 エイチアイ内 Tokyo, (JP)		添付公開書類 国際調査報告書	

(54)Title: INFORMATION PROVIDING SYSTEM

(54)発明の名称 情報提供システム

(57) Abstract

A terminal downloads a list data from a first server to display a list of available characters. When an arbitrary character is selected from the list, an address of a second server storing the display data of the character is downloaded. Based on this address, the character display data and a schedule file corresponding to the character are downloaded from the second server. Further, an advertisement data is downloaded from a third server described in the schedule file. The terminal displays a character on the desktop based on the character display data and provides an advertisement according to the advertisement data based on a schedule described on the schedule file.



- 1 ... TERMINAL DEVICE
- 3 ... CONTENTS SERVER
- 4 ... MANAGEMENT SERVER
- 4' ... ADVERTISER SEVER
- 5 ... INTERNET

## (57)要約

第1のサーバと、第2のサーバと、第3のサーバと、端末とは、通信回線で結ばれている。第1のサーバは、ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとを格納している。第2のサーバは、キャラクタ表示データと、スケジュールファイルとを格納している。第3のサーバは、広告データを格納している。端末は、第1のサーバから一覧データをダウンロードして入手可能なキャラクタの一覧を表示し、キャラクタの一覧から任意のキャラクタを選択することによって、選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第2のサーバのアドレスをダウンロードする。そして、アドレスに基づいて、第2のサーバからキャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルとをダウンロードする。更に、スケジュールファイルに記載された第3のサーバから広告データをダウンロードする。端末は、キャラクタ表示データに基づいてデスクトップ上にキャラクタを表示し、スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいて、広告データにより広告を提示する。

PCTに基づいて公開される国際出願のパンフレット第一頁に掲載されたPCT加盟国を同定するために使用されるコード(参考情報)

AE アラブ首長国連邦	DM ドミニカ	KZ カザフスタン	RU ロシア
AL アルバニア	EE エストニア	LC セントルシア	SD スーダン
AM アルメニア	ES スペイン	LI リヒテンシュタイン	SE スウェーデン
AT オーストリア	FI フィンランド	LK スリランカ	SG シンガポール
AU オーストラリア	FR フランス	LR リベリア	SI スロヴェニア
AZ アゼルバイジャン	GA ガボン	LS レソト	SK スロヴァキア
BA ボスニア・ヘルツェゴビナ	GB 英国	LT リトアニア	SL シエラ・レオネ
BB バルバドス	GD グレナダ	LU ルクセンブルグ	SN セネガル
BE ベルギー	GE ギルジア	LV ラトヴィア	SZ スワジランド
BF ブルキナ・ファソ	GH ガーナ	MA モロッコ	TD チャード
BG ブルガリア	GM ガンビア	MC モナコ	TG トーゴ
BH バハレーン	GN ギニア	MD モルドヴァ	TJ タジキスタン
BR ブラジル	GW ギニア・ビサウ	MG マダガスカル	TZ タンザニア
BY ベラルーシ	GR ギリシャ	MK マケドニア	TM トルクメニスタン
CA カナダ	HR クロアチア	共和国	TR トルコ
CF 中央アフリカ	HU ハンガリー	マリ	TT トリニダード・トバゴ
CG コンゴ	ID インドネシア	ML モンゴル	UA ウクライナ
CH スイス	IE アイルランド	MN モンゴリア	UG ウガンダ
CI コートジボアール	IL イスラエル	MR モリタニア	US 米国
CM カメルーン	IN インド	MW マラウイ	UZ ウズベキスタン
CN 中国	IS アイスランド	MX メキシコ	VN ヴェトナム
CR コスタ・リカ	IT イタリア	NE ニジェール	YC ユーゴスラビア
CU キューバ	JP 日本	NL オランダ	ZA 南アフリカ共和国
CY キプロス	KE ケニア	NO ノルウェー	ZW ジンバブエ
CZ チェコ	KO キルギスタン	NZ ニュージーランド	
DE ドイツ	KP 北朝鮮	PL ポーランド	
DK デンマーク	KR 韓国	PT ポルトガル	
		RO ルーマニア	

## 明 細 書

### 情報提供システム

#### 5 技術分野

本発明は情報提供技術に関し、特にコンピュータの画面（デスクトップ）上に広告を提供する技術に関する。

#### 背景技術

- 10 近年、インターネットの隆盛に伴い、インターネットを広告提供の手段として活用する動きがある。例えば、企業のホームページや、インターネットテレビなどである。

- しかし、従来のものは全てユーザが能動的に行動しなければ、広告等の情報をユーザが観たり、広告等の情報を得ることは出来なかった。例えば、企業のホームページを観る場合、ユーザがブラウザを起動し、所定企業のホームページのアドレスを入力して初めてホームページを開き、そのホームページに掲載された情報を観ることが出来た。また、企業等の広告情報を提供する側にとっても、テレビの広告のように最新の広告を直接、かつ受動的にユーザに見せる
- 15
- 20 ことは出来なかった。

一方、コンピュータの画面（デスクトップ）上に、ユーザの好みのキャラクタを表示させる技術があった。

- しかしながら、画面（デスクトップ）上にキャラクタを表示させたい場合も、画面上に表示させたいキャラクタの表示データを入手
- 25 するには、多くの労力及び経費がかかった。

そこで、本発明は、特にコンピュータの画面（デスクトップ）上

にキャラクタを自動的に表示し、なおかつ表示されたキャラクタを用いて広告提供者が見せたい広告情報をコンピュータの画面（デスクトップ）上に表示することが出来る情報提供の技術を提供することを目的としている。

- 5      また、コンピュータの画面（デスクトップ）上に表示する広告情報を最新の広告情報に更新することが出来る情報提供の技術を提供することを目的としている。

### 発明の開示

- 10      上記本発明の目的は、情報提供システムであって、

第1のサーバと、第2のサーバと、第3のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とを有し、

前記第1のサーバは、

- 15      ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

- 前記第2のサーバは、前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理するスケジュールファイルとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、
- 20

前記第3のサーバは、前記キャラクタと関連する情報のデータが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

- 25      前記端末は、

前記第1のサーバ、第2のサーバ及び第3のサーバと通信する手

段と、前記第 1 のサーバから前記一覧データをダウンロードして入手可能なキャラクタの一覧を表示する手段と、前記キャラクタの一覧から任意のキャラクタを選択することによって、前記第 1 のサーバから選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第 5  
2 のサーバのアドレスをダウンロードする手段と、前記第 2 のサーバのアドレスに基づいて、前記第 2 のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルとをダウンロードする手段と、前記スケジュールファイルに記載された前記第 3 のサーバから情報データをダウンロードする手段と、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいてデスクトップ上にキャラクタを表示する手段と、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データにより情報を提示する手段と

を有することを特徴とする情報システムによって達成される。

15 また、上記本発明の目的は、情報提供システムであって、  
第 1 のサーバと、第 2 のサーバと、第 3 のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とを有し、

前記第 1 のサーバは、

ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタ  
20 を表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

前記第 2 のサーバは、

前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理  
25 するスケジュールファイルと、前記キャラクタと関連する情報のデータとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して

互いに通信を行う手段とを有し、

前記端末は、

前記第 1 のサーバ、第 2 のサーバ及び第 3 のサーバと通信する手段と、前記第 1 のサーバから前記一覧データをダウンロードして入手可能なキャラクタの一覧を表示する手段と、前記キャラクタの一覧から任意のキャラクタを選択することによって、選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第 2 のサーバのアドレスを前記第 1 のサーバからダウンロードする手段と、前記第 2 のサーバのアドレスに基づいて、前記第 2 のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルと、前記キャラクタに関連する情報のデータとをダウンロードする手段と、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいてデスクトップ上にキャラクタを表示する手段と、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データの情報を提示する手段と、前記情報の提示の情報を記録する手段と、前記提示情報記録を前記第 3 のサーバに送信する手段と、

前記第 3 のサーバは、

前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段と、提示情報記録を格納する記憶手段と、送信されてきた提示情報記録を、送信した端末と関連付けて前記記憶手段に格納する手段とを有することを特徴とする情報システムによって達成される。

また、上記本発明の目的は、少なくとも、第 1 のサーバと、第 2 のサーバと、第 3 のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とから成るネットワークにおける、情報提供方法であって、

前記第 1 のサーバに、ユーザが入手可能なキャラクタの一覧デー

タと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとを格納するステップと、

前記第2のサーバに、前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理するスケジュールファイルとを格納するステップと、

前記第3のサーバに、前記キャラクタと関連する情報のデータを格納するステップと、

前記端末から前記第1のサーバにアクセスし、前記一覧データをダウンロードしてキャラクタの一覧を端末に表示するステップと、  
10 表示された一覧から任意のキャラクタを選択し、選択したキャラクタを示すデータを前記第1のサーバに送信するステップと、

前記第1のサーバは、前記データを受けて、選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第2のサーバのアドレスを前記端末に送信するステップと、

15 前記端末は、前記アドレスに基づいて、前記第2のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルとをダウンロードするステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載された前記第3のサーバから情報データをダウンロードするステップと、

20 前記端末は、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいて、キャラクタをデスクトップ上に表示するステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データの情報を提示するステップと

25 を有することを特徴とする情報提供方法によって達成される。

また、上記本発明の目的は、少なくとも、第1のサーバと、第2

のサーバと、第 3 のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とから成るネットワークにおける、情報提供方法であって、

- 5 前記第 1 のサーバに、ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとを格納するステップと、

前記第 2 のサーバに、前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報と、前記キャラクタと関連する情報を管理するスケジュールファイルとを格納するステップと、

- 10 前記端末から前記第 1 のサーバにアクセスし、前記一覧データ及びキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスをダウンロードし、キャラクタの一覧を端末に表示するステップと、

前記端末において、表示された一覧から任意のキャラクタを選択するステップと、

- 15 前記端末は、前記選択したキャラクタに対応するサーバのアドレスを認識するステップと、

- 前記端末は、前記サーバアドレスに基づいて、前記第 2 のサーバから前記選択されたキャラクタのキャラクタ表示データと、前記選択されたキャラクタに関連する情報データと、前記選択されたキャラクタのスケジュールファイルとをダウンロードするステップと、
- 20

前記端末は、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいて、キャラクタをデスクトップ上に表示するステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいて情報データの情報を提示するステップと、

- 25 前記端末は、提示された情報の提示記録を行うステップと、

前記端末は、通信可能時に、記録された情報の提示記録を第 3 の



サーバに送信するステップと、

前記第3のサーバは、前記情報の提示記録に基づいて、前記端末の情報提示記録をデータベース化するステップとを有することを特徴とする情報提供方法によって達成される。

- 5     上記本発明の好ましい態様として、上記情報データは、広告を提示する為の広告データであることが好ましい。

また、上記本発明の好ましい態様として、端末の通信可能時に、前記第2のサーバ又は第3のサーバから、新しいスケジュールファイル及び情報データをダウンロードし、データを更新することが好  
10     ましい。

また、上記本発明の好ましい態様として、上記スケジュールファイルに有効期限を設け、前記有効期限が過ぎた場合、キャラクターの表示が出来なくするように構成することが好ましい。

- 本発明は、コンピュータの画面上でキャラクター及び広告等の情報  
15     を表示し、なおかつ新しい情報に絶えず更新することが出来る情報提供技術である。

情報の更新は基本的に通信網、例えばインターネット等のネットワークを通じて行い、表示されるべきデータは端末側にある程度の量をストックしておく。

- 20     画面上に表示すべきキャラクターと広告情報は、ネットワークを通じてダウンロードされ、スケジュールファイルに基づいて表示される。スケジュールファイルの更新は端末が自動的にサーバーにアクセスし、ダウンロードを行う。

- また、端末のログ情報（ユーザー情報や利用頻度など）は、サーバー側  
25     にアップロードされ、分類して管理される。

また、各種プラグインとなるアプリケーションを付加することがで

き、各プラグインは、表示されたキャラクターの動きや機能を制御することも可能である。

### 図面の簡単な説明

- 5 図 1 は本実施の形態の概念図であり、図 2 は本実施形態の動作を説明する為のフローチャートであり、図 3 はキャラクターが表示されたデスクトップの画面を説明する為の図であり、図 4 はスケジュールファイルの説明する為の図であり、図 5 は本実施形態の動作を説明する為のフローチャートであり、図 6 はデスクトップ上に表示された  
10 れた広告の表示例であり、図 7 はデスクトップ上に表示された広告の表示例であり、図 8 はスケジュールファイルの更新を説明する為のフローチャートであり、図 9 は広告データの更新を説明する為のフローチャートであり、図 10 は他の実施の形態の概念図であり、図 11 は他の実施の形態における各装置のファイルに関する概念図  
15 であり、図 12 は他の実施の形態の動作を説明する為のフローチャートであり、図 13 は他の実施の形態の動作を説明する為のフローチャートであり、図 14 は他の実施の形態の動作を説明する為のフローチャートである。

### 20 発明を実施するための最良の形態

本発明の実施の形態を説明する。

まず、本実施の形態で用いられる用語について解説する。

#### 1. キャラクタ

- 25 キャラクタとは、例えばポリゴンなどで作られた人物や、物などを言い、ユーザのデスクトップ上に表示されるものを言う。このキャラクターは、コンピュータの画面（デスクトップ）上を自由に動き

回ったり、いろいろな動作を行う。

このキャラクタを表示させるデータとして、データを統合してデスクトップで表示・動作させるアプリケーションファイルであるE  
X Eファイルと、必要なファイルの対応を指定するファイルと、キ  
5 ヤラクタのモデルデータであるファイルと、キャラクタのアクションデータであるファイルと、キャラクタのテクスチャデータであるビットマップデータまたはJ P E Gのデータ等を含むファイルと、音声データのファイルと、キャラクタのデスクトップ上でのモーションを定義するモーターファイルとから成る。以下、これらのファ  
10 イルのデータを総称してキャラクタ表示データと称する。

## 2. 広告データ

広告データとは、広告主がユーザに見せたい広告を表示するデータである。但し、ここで言う広告とは、純粋な広告のみならず、ユーザに対するアンケート調査などのようなものも含む。

15 又、広告データの種類は、テキストデータ、ピクチャデータやサウンドデータなど種類は問わない。

## 3. スケジュールファイル

スケジュールファイルとは、ユーザのディスプレイに広告等を表示するタイミングなどのスケジュールを管理するファイルである。

20 又、キャラクタを表示することが出来る有効期限も管理する。

## 4. チューナー

チューナーとは、ユーザの端末装置に一番初めにインストールされるプログラムである。このプログラムは、キャラクタ表示データ、スケジュールファイル及び広告データの送受信や、キャラクタや  
25 告の表示等を行う機能を有する。尚、チューナーの入手方法として、購入、配布、サーバ又はインターネットからのダウンロード等が考

えられる。

次に具体的な実施の形態について説明する。

図 1 は本実施形態の概念図である。

図 1 中、1 はユーザの端末装置である。この端末装置 1 は、コンピュータであり、コンピュータ本体、ディスプレイ、通信モデム、キーボード及びマウス等から構成される。そして、端末装置 1 の記憶装置には、チューナがインストールされているものとする。

2 はマネージメントサーバである。このマネージメントサーバ 2 はネットワーク上に一つだけ存在し、現在登録されていてユーザが入手可能なキャラクタを管理するものである。例えば、ユーザが、チューナを起動してマネージメントサーバ 2 にアクセスすると、マネージメントサーバ 2 は現在登録されていてユーザが入手可能なキャラクタの一覧データを送信する。ユーザの端末装置 1 では、一覧データにより、入手可能なキャラクタの一覧が表示され、この一覧から希望のキャラクタを選択することが出来る。ユーザが希望のキャラクタを選択すると、マネージメントサーバ 2 はその選択されたキャラクタに対応するコンテンツサーバのアドレスを端末装置 1 に送信する。従って、入手可能なキャラクタ、及びこのキャラクタのキャラクタ表示データが格納されているコンテンツサーバのアドレスを知る為、ユーザはかならず一度は端末装置 1 からマネージメントサーバ 2 にアクセスする必要がある。

3 はコンテンツサーバである。このコンテンツサーバ 3 は通常複数個あり、各々管理しているキャラクタのキャラクタ表示データと前記キャラクタに対応するスケジュールファイルとを格納している。そして、チューナーによりキャラクタを入手しようとしている者に対してこれらのデータを送信する。実際には、オンライン時にユー

ザがチューナーを起動すると、マネージメントサーバ2から入手したアドレスのコンテンツサーバ3にアクセスされ、キャラクタ表示データとスケジュールファイルとがダウンロードされる。

4は広告主のサーバである。このサーバ4も通常複数個あり、各々のサーバは広告を表示（提示）する為の広告データを格納しており、広告データを端末装置1に送信する。実際には、格納されているチューナーとスケジュールファイルとに基づいて、広告データは端末装置1にダウンロードされる。

5はインターネットであり、端末装置1、マネージメントサーバ2、コンテンツサーバ3及び広告主のサーバ4が接続され、互いにデータの送受信が可能となっている。

次に、上述の構成の具体的な動作について説明する。

図2のフローチャートを用いて、端末装置1のデスクトップ上にキャラクタを表示させるまでの動作を説明する。尚、端末装置1にインストールされているチューナーには、予めマネージメントサーバ2のアドレスが記載されているものとする。

まず、チューナを起動して、端末装置1からマネージメントサーバ2にアクセスする（Step100）。そして、マネージメントサーバ2から、現在登録されているキャラクタの一覧データをダウンロードする（Step101）。受信した端末装置1では、キャラクタの一覧が表示される（Step102）。ユーザは表示された一覧から希望のキャラクタを選択する（Step103）。すると、マネージメントサーバ2から選択されたキャラクタに対応するコンテンツサーバ3のアドレスがダウンロードされ（Step104）、このアドレスが端末装置1の記憶装置に格納される（Step105）。

次に、マネージメントサーバ2から入手したコンテンツサーバ3

のアドレスに基づいて、コンテンツサーバ 3 にアクセスする (Step 106)。そして、コンテンツサーバ 3 から選択したキャラクタのキャラクタ表示データと、これに対応するスケジュールファイルがダウンロードされ、端末装置 1 の記憶装置に格納される (Step 107)。

続いて、端末装置 1 のチューナは、スケジュールファイルに記載されている広告サーバのアドレスに基づいて、広告サーバ 4 にアクセスする (Step 108)。そして、スケジュールファイルに記載されている広告データを更新分程度ダウンロードし、これらのデータを格納する (Step 109)。

チューナーは上記の作業の終了を確認すると、図 3 に示す如く、ユーザの端末装置のディスプレイに選択した希望のキャラクタを表示する。(Step 110)。

次に、端末装置 1 における広告の表示の動作について説明する。

まず、本動作で用いられるスケジュールファイルについて説明する。

スケジュールファイルは、図 4 に示すようなフォーマットになっている。

この例では、まずキャラクターのデフォルト状態の指定が記述される (図 4-1)。このデフォルトのブロックでは、キャラクタ (=コンテンツ) の有効期間、行をかえてキャラクタ毎に一意に振られた ID ナンバーおよびキャラクタ表示データが格納されているアドレス、情報を表示していない状態でキャラクタをダブルクリックした時にブラウザを立ち上げて表示する URL を指定している。

次にキャラクタが情報を流す時の状態を指定するコンテンツブロックが既述される (図 4-2)。このブロックでは、情報 (この例で

は吹出し表示)の表示開始及び終了の時刻と、情報のタイプ(例えば、テキスト等)が記述されている。尚、情報記述ブロックに記載されたURLに広告データが格納されたファイルが存在する。又、スケジュールファイルの有効期限は、コンテンツ記述ブロックに記載された最後のコンテンツの終了時刻である

チューナーは、このスケジュールファイルの記述にしたがって、ユーザの端末装置のディスプレイにコンテンツ(広告)を表示する。

図5は広告表示の動作を示すフローチャートである。

まず、チューナーは所定の時間毎、例えば1分毎にスケジュールファイルに記載されているイベントを確認しに行く(Step 200)。そして、スケジュールファイルのCMタグに記載されているイベントの時間であれば(Step 201)、該当する広告データを読み出して広告を画面上に決められた時間表示する(Step 202)。例えば、図5の例を観ると、1998年10月10日の午前10時より午前10時2分まで、スケジュールファイルに記載されている広告データに基づいて広告を表示する。図6、図7はデスクトップ上に表示された広告の表示例である。

続いて、デフォルトタグに記述された最後のコンテンツの終了時刻を確認し(Step 203)、終了時刻を過ぎていればこのスケジュールファイルの有効期限が切れていると判断してキャラクタの表示を出来なくする(Step 204)。

次に、スケジュールファイルの更新について説明する。図8はスケジュールファイルの更新を説明する為のフローチャートである。

まず、チューナーは、所定時間毎に端末装置1が新たなスケジュールファイルをダウンロードすることができる環境か否かを判断する(Step 300)。すなわち、端末装置1がインターネットに接

続されているかを判断するのである。そして、ダウンロードすることができる場合には、チューナーが記憶しているコンテンツサーバ 3 にアクセスする (Step 301)。

コンテンツサーバ 3 では、最新のスケジュールファイルを選択する (Step 302)。そして、チューナーは、最新のスケジュール  
5 ファイルをダウンロードして格納する (Step 303)。

上述したスケジュールファイルの更新は、端末装置 1 がインターネットに接続されている間、バックグラウンドで行われる。

最後に、広告データの更新について説明する。図 9 は広告データの更新を説明する為のフローチャートである。  
10

まず、チューナーは、所定時間毎に端末装置 1 が新たな広告データをダウンロードすることができる環境か否かを判断する (Step 400)。すなわち、端末装置 1 がインターネットに接続されているかを判断するのである。そして、ダウンロードすることができる  
15 場合には、スケジュールファイルに記載されているサーバ 4 にアクセスする (Step 401)。そして、スケジュールファイルに記載されている広告データをダウンロードして格納する (Step 402)。

上述した広告データの更新は、端末装置 1 がインターネットに接続されている間、バックグラウンドで行われる。  
20

次に、本発明の他の実施の形態を説明する。

図 10 は、本発明の他の実施の形態の概念を示す概念図である。

図 10 中、81 はユーザの端末装置である。この端末装置 81 はパーソナルコンピュータであり、コンピュータ本体、ディスプレイ、  
25 通信モデム、キーボード及びマウス等から構成される。そして、端末装置 81 の記憶装置には、コンピュータを動作させるためのシス



テム（Windows、Mac OS等）や、本発明を実施する為に必要なアプリケーション（後述するチューナー等）及びこれらに付随するプラグインのアプリケーションが格納される。

8 2 はマネージメントサーバである。このマネージメントサーバ  
5 2 はネットワーク上に一つだけ存在し、現在登録されていてユーザが入手可能なキャラクタを管理するキャラクタリストを有している。

8 3 はコンテンツサーバである。このコンテンツサーバ8 3 は通常複数個あり、各々管理しているキャラクタのキャラクタ表示データ、前記キャラクタに対応するスケジュールファイル及び前記スケジュールファイルに基づいて表示される広告データを有している。  
10

8 4 はログ管理サーバである。このログ管理サーバ8 4 はユーザのログをストックするものである。

8 5 はプラグインサーバである。このプラグインサーバは、各種のプラグインのアプリケーション及び管理機能、例えばメールサーバのような機能を有している。  
15

8 6 はインターネットであり、このインターネット8 6 に端末装置8 1、マネージメントサーバ8 2、コンテンツサーバ8 3、ログ管理サーバ8 4 及びプラグインサーバ8 5 が接続され、互いにデータの送受信が可能となっている。

20 続いて、各装置の構成及び各装置におけるファイルについて、図1 1 を用いて説明する。

まず、マネージメントサーバ8 2 について説明する。

マネージメントサーバ8 2 には、現在利用可能なキャラクターのリストのファイルであるキャラクタリストファイルが格納されている。  
25 そして、すべてのチューナーは、キャラクター選択を選ぶとオンライン状態では必ずキャラクタリストファイルにアクセスしてリスト

を参照する。このキャラクターリストファイルには、現在利用可能なキャラクターのリスト及び各キャラクタのキャラクタ表示データを格納しているコンテンツサーバのアドレスが記述されている。更に、マネジメントサーバ 8 2 は、キャラクターリストファイルの他に、キャラクターリストファイルにリストされている各キャラクターを選択ダイアログで表示する為に使用する選択ダイアログ用 BMP（ビットマップ）ファイルを格納している。尚、選択ダイアログ用 BMP ファイルの数は、キャラクターリストファイルにリストされているキャラクターの数だけある。

- 10 続いて、コンテンツサーバ 8 3 について説明する。

コンテンツサーバ 8 3 は、各キャラクタ毎に用意されてスケジュールファイルと、キャラクタ表示データとキャラクタを識別する為のキャラクタ ID が含まれるファイルであるキャラクタ表示データファイルと、テキストや吹き出しの背景画像及び音声等の伝えたい情報のファイルである広告データファイルとが格納されている。尚、スケジュールファイルの記述内容については上述した通りである。

ログ管理サーバ 8 4 には、ログデータベースファイルが格納されており、逐次端末装置 1 から送信されていくログ情報が蓄積される。

- 20 プラグインサーバ 8 5 は、各種のプラグインのアプリケーションプログラムが格納されている。

最後に端末装置 1 について述べる。

チューナーのインストールによって、端末装置 1 の記憶装置には基本情報ファイルと、チューナプログラム本体が生成される。基本情報ファイルは、マネジメントサーバ 8 2 のアドレスや後述するユーザ ID、ダウンロードしたキャラクタのスケジュールファイル及

びキャラクタ表示データのファイル位置等が記述されている。

また、端末装置 1 の記憶装置には、マネジメントサーバ 8 2 からダウンロードしたキャラクタリストファイル及び選択ダイアログ用 B M P ファイルが格納される。コンテンツサーバ 8 3 からダウンロードしたスケジュールファイル、キャラクタ表示データファイル及び広告データファイルが格納される。プラグインサーバ 8 5 からダウンロードしたプラグインアプリケーションのファイルも格納される。

また、ユーザが見た広告のログを蓄積するログファイルも生成される。

上記のような構成において、図 1 2、図 1 3 及び図 1 4 を用いて動作を説明する。

まず、チューナーをインストール時の動作について説明する。

端末装置 1 にチューナーをインストールすると (S t e p 5 0 0)、チューナー I D が基本情報ファイルに記述される (S t e p 5 0 1)。このチューナー I D は各端末装置毎に固有の番号が付けられる。そして、チューナー I D は、後述するユーザー情報と関連付けた形でログ管理サーバ 8 5 に登録される。これらは、ログ管理サーバ 8 5 においてデータベース化されてログデータベースファイルに蓄積される。そして、ログデータベースファイルは、ネットワークを利用したプラグインを利用するときに自動的にパスワード管理されているような形で使用されるほか、チューナーのバージョンや数の把握にも使用される。

チューナーがインストールされ、チューナが起動されると、ユーザーによるユーザー登録が行われる (S t e p 5 0 2)。このユーザー登録は、ログ管理サーバ 8 4 のログデータに反映される。尚、ユー

ザ登録の内容は、例えば、「姓」「名」「E-Mailアドレス」「生年月日」「性別」「都道府県」「使用場所」等である。

続いて、表示するキャラクタを選択する作業に入る（Step 503）。ここで、チャンネル選択とは、表示するキャラクタを選択する際に行われるものであり、キャラクターを選択の方法として、例えば、ポップアップメニューを利用し、[チャンネル選択]を選ぶ。チャンネル選択を選ぶと、チューナーはまず回線を接続してマネジメントサーバー82にアクセスしようとする（Step 504、505）。一定時間回線に接続しようと試みた結果、接続ができない場合には、その旨を表示して処理を中止する（Step 506）。

マネジメントサーバー82にアクセス出来ると（Step 507）、チューナーはまずキャラクタリストファイルを参照し、現在利用できるキャラクターを確認する。利用できるキャラクターがあればそのキャラクターのキャラクタリスト（キャラクターのスケジュールファイル及びキャラクタ表示データが格納されているコンテンツサーバのアドレス情報等）をダウンロードする（Step 508）。また、そのキャラクタの選択ダイアログ用BMPファイルをダウンロードする（Step 509）。

それらのデータが取得し終わると、選択ダイアログ用BMPファイルに基づいてキャラクターを表示する（Step 510）。希望のキャラクターを選ぶと（Step 511）、チューナーはキャラクター本体を表示するキャラクタ表示データ及びこのキャラクターに現在付加されている情報の一式をダウンロードするために、取得したコンテンツサーバのアドレスにアクセスする（Step 512）。

コンテンツサーバにアクセスすると、まずキャラクタ表示データをダウンロードする（Step 513）。尚、既にそのキャラクター表

示データを持っている場合は、ファイルの時間を比べてサーバーのものが新しければそれをダウンロードする。

続いて、そのキャラクタのスケジュールファイルをダウンロードする (Step 514)。そして最後に、現在予定されている広告等の  
5 メッセージ (text や吹き出しに用いられるビットマップデータなど) を含む広告データをダウンロードする (Step 515)。

そして、以上のものがすべて揃うとキャラクターが表示される (Step 516)。

キャラクターの表示終了時には、最後に表示されたキャラクターの情報  
10 を基本ファイルに記述する (Step 517)。

続いて、二回目以降の起動時における動作について説明する。

まず、チューナーを起動すると、キャラクターを表示する前にスケジュールファイルの確認・更新を行う (Step 600)。このスケジュールファイルの確認・更新は、起動時にまずネットワークに接続さ  
15 れているかどうかを判断する (Step 601)。

接続されていれば基本情報ファイルに記述されているコンテンツサーバーにアクセスし (Step 602)、そのキャラクターの最新のスケジュールファイルを確認し (Step 603)、日付が新しいものがあればそれをダウンロードする (Step 604、605)。  
20 このとき、そのスケジュールファイルに対応した広告データもダウンロードする (Step 606)。そして、キャラクターを表示する (Step 607)。

一方、起動時にネットワークに接続されていなければ、基本情報ファイルに記述されている前回終了したキャラクターに対応するスケジュールファイルを確認する (Step 608、609)。このとき、  
25 スケジュールファイルより、キャラクターの使用期限が切れている場

合には、キャラクタは表示せずに、その旨を知らせるコメントを表示する (Step 610)。スケジュールファイルより、キャラクターの使用期限が有効ならば、キャラクタを表示する (Step 607)。

次に、チューナは、スケジュールファイルに書かれているイベント  
5 が起こるべき時間かどうかを定期的に確認する (例えば1分毎) (Step 611, 612)。

そして、イベントが起こる時間であると確認した場合、チューナーはスケジュールファイルの定義に沿って吹き出しなど格納されている広告データに基づいて広告をデスクトップに表示し、また指定され  
10 たアクションを再生する (Step 613)。

スケジュールファイルに書かれている時間をみて、表示をやめる時間になると表示を終了させる (Step 614, 615)。

情報の表示が終了されると、広告の種類、表示時間等をログとしてログファイルに書き込む (Step 616)。

15 また、オフライン (非接続) で立ち上げ、途中でオンライン (接続) になった時、スケジュールファイルの日付チェックを行う。オンラインかそうでないかは、チューナー側で予め定めた期間毎に、例えば1分おきなどの定期的なタイミングで回線の接続状況を確認する。

更に、あるキャラを使用している途中で「チャンネル選択」にて他  
20 のキャラクターに切り替える場合、上述の「チャンネル選択」と同様な動作を行う。

続いて、ログ情報のアップロードについて説明する。

まず、チューナーを起動すると (Step 700)、ネットワークに接続されているかどうかを判断する (Step 701, 702)。

25 接続されていればログ管理サーバ84にアクセスし、インストール時に付けられたチューナーIDと登録されたユーザ情報とを送信す

る (Step 703)。

ログ管理サーバ 84 では、チューナー ID と登録されたユーザ情報とを関連付けてログデータベースファイルに記述する (Step 704)。

- 5      その後、端末装置 1 では、逐次ログ蓄積ファイルが更新されている。そこで、一定の時間毎に (例えば 1 時間ごとに) ネットワークに接続されているかどうかを判断する (Step 705、706)。接続されていれば、ログ管理サーバ 84 にアクセスし (Step 707)、更新されたログ蓄積ファイルをチューナー ID とともに送信する (Step 708)。

ログ管理サーバ 84 では、チューナー ID に対応するユーザ部分のデータに送られてきたログ蓄積情報を記述し、ログデータベースを更新する (Step 709)。

- 15      これにより、ログデータベースには絶えずユーザのログ情報が蓄積されており、ユーザがどのようなキャラクタを表示させ、どの広告を見たかを知ることができる。

以上の如く説明した実施形態とは別の実施形態として、以下の形態が考えられる。

- 20      まず、チューナーをマネージメントサーバからダウンロードすることが考えられる。

更に、端末装置のデスクトップに表示されたキャラクタをクリックすることにより、広告主のホームページ (web) にアクセスすることも可能である。

## 25      産業上の利用可能性

以上のように、本発明にかかる情報提供システムは、コンピュータ

の画面上でキャラクター及び広告等の情報を表示し、なおかつ新しい情報に絶えず更新することが出来る情報提供技術である。

従って、通信網を利用しているユーザに広告を提供する分野に適している。



### 請 求 の 範 囲

1. 情報提供システムであって、

第1のサーバと、第2のサーバと、第3のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とを有し、

5 前記第1のサーバは、

ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

10 前記第2のサーバは、前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理するスケジュールファイルとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

前記第3のサーバは、前記キャラクタと関連する情報のデータが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

前記端末は、

前記第1のサーバ、第2のサーバ及び第3のサーバと通信する手段と、前記第1のサーバから前記一覧データをダウンロードして入手可能なキャラクタの一覧を表示する手段と、前記キャラクタの一覧から任意のキャラクタを選択することによって、前記第1のサーバから選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第2のサーバのアドレスをダウンロードする手段と、前記第2のサーバのアドレスに基づいて、前記第2のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルとをダウンロードする手段と、前記スケジュールファイルに記載された

前記第 3 のサーバから情報データをダウンロードする手段と、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいてデスクトップ上にキャラクタを表示する手段と、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データにより情報  
5 情報を提示する手段と

を有することを特徴とする情報システム。

2. 前記情報データは、広告を提示する為の広告データであることを特徴とする請求項 1 に記載の情報提供システム。

3. 前記端末は、通信可能時に、前記第 2 のサーバから新しいスケジュールファイルをダウンロードし、スケジュールファイルを更新する手段を有することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載  
10 の情報提供システム。

4. 前記端末は、通信可能時に、前記第 3 のサーバから新しい情報データをダウンロードし、情報データを更新する手段を有することを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の情報提供  
15 システム。

5. 前記端末は、前記スケジュールファイルに有効期限を設け、前記有効期限が過ぎた場合、前記キャラクタの表示が出来なくする手段を有することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに  
20 記載の情報提供システム。

6. 情報提供システムであって、

第 1 のサーバと、第 2 のサーバと、第 3 のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とを有し、

前記第 1 のサーバは、

25 ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスと

が格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

前記第 2 のサーバは、

前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理  
5 するスケジュールファイルと、前記キャラクタと関連する情報のデータとが格納された記憶手段と、前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段とを有し、

前記端末は、

前記第 1 のサーバ、第 2 のサーバ及び第 3 のサーバと通信する手  
10 段と、前記第 1 のサーバから前記一覧データをダウンロードして入手可能なキャラクタの一覧を表示する手段と、前記キャラクタの一覧から任意のキャラクタを選択することによって、選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第 2 のサーバのアドレスを前記第 1 のサーバからダウンロードする手段と、前記第 2 のサーバ  
15 のアドレスに基づいて、前記第 2 のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルと、前記キャラクタと関連する情報のデータとをダウンロードする手段と、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいてデスクトップ上にキャラクタを表示する手段と、前記スケジュールファイルに  
20 記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データの情報を提示する手段と、前記情報の提示の情報を記録する手段と、前記提示情報記録を前記第 3 のサーバに送信する手段と、

前記第 3 のサーバは、

前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段と、提示  
25 情報記録を格納する記憶手段と、送信されてきた提示情報記録を、送信した端末と関連付けて前記記憶手段に格納する手段とを有する

ことを特徴とする情報システム。

7. 前記情報データは、広告を提示する為の広告データであることを特徴とする請求項6に記載の情報提供システム。

8. 前記端末は、通信可能時に、前記第2のサーバから新しいスケジュールファイル及び前記キャラクタに関連する情報をダウンロードし、スケジュールファイル及び前記キャラクタに関連する情報を更新する手段を有することを特徴とする請求項6又は請求項7に記載の情報提供システム。

9. 前記端末は、前記スケジュールファイルに有効期限を設け、前記有効期限が過ぎた場合、前記キャラクタの表示が出来なくする手段を有することを特徴とする請求項6から請求項8のいずれかに記載の情報提供システム。

10. 10. 前記端末と前記通信回線を介して互いに通信を行う手段と、複数のアプリケーションを格納した記憶手段とを有する第4のサーバを設け、前記端末は前記第4のサーバにアクセスして格納されているアプリケーションをダウンロードする手段を更に有することを特徴とする請求項6から請求項9のいずれかに記載の情報提供システム。

11. 11. 少なくとも、第1のサーバと、第2のサーバと、第3のサーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とから成るネットワークにおける、情報提供方法であって、

前記第1のサーバに、ユーザが入手可能なキャラクタの一覧データと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスとを格納するステップと、

25 前記第2のサーバに、前記キャラクタ表示データと、キャラクタと関連する情報を管理するスケジュールファイルとを格納するステ

ップと、

前記第 3 のサーバに、前記キャラクタと関連する情報のデータを格納するステップと、

前記端末から前記第 1 のサーバにアクセスし、前記一覧データを  
5 ダウンロードしてキャラクタの一覧を端末に表示するステップと、

表示された一覧から任意のキャラクタを選択し、選択したキャラクタを示すデータを前記第 1 のサーバに送信するステップと、

前記第 1 のサーバは、前記データを受けて、選択したキャラクタのキャラクタ表示データが格納された第 2 のサーバのアドレスを前  
10 記端末に送信するステップと、

前記端末は、前記アドレスに基づいて、前記第 2 のサーバから前記キャラクタ表示データと、このキャラクタに対応するスケジュールファイルとをダウンロードするステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載された前記第 3 の  
15 サーバから情報データをダウンロードするステップと、

前記端末は、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいて、キャラクタをデスクトップ上に表示するステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいてダウンロードされた情報データの情報を提示するステ  
20 ップと

を有することを特徴とする情報提供方法。

1 2. 前記情報データは、広告を提示する為の広告データであることを特徴とする請求項 1 1 に記載の情報提供方法。

1 3. 前記端末が、通信可能時に、前記第 2 のサーバから新しい  
25 スケジュールファイルをダウンロードし、スケジュールファイルを更新するステップを有することを特徴とする請求項 1 1 又は請求項

1 2 に記載の情報提供方法。

1 4. 前記端末が、通信可能時に、前記第 3 のサーバから新しい  
情報データをダウンロードし、情報データを更新するステップを有  
することを特徴とする請求項 1 1 から請求項 1 3 のいずれかに記載  
5 の情報提供方法。

1 5. 前記スケジュールファイルに有効期限を設け、

前記端末はスケジュールファイルの有効期限が過ぎた場合、前記  
キャラクタの表示が出来なくするステップを有することを特徴とす  
る請求項 1 1 から請求項 1 4 のいずれかに記載の情報提供方法。

10 1 6. 少なくとも、第 1 のサーバと、第 2 のサーバと、第 3 のサ  
ーバと、端末と、前記各サーバと端末とを結ぶ通信回線とから成る  
ネットワークにおける、情報提供方法であって、

前記第 1 のサーバに、ユーザが入手可能なキャラクタの一覧デー  
タと、前記キャラクタを表示する為のキャラクタ表示データの格納  
15 先のサーバアドレスとを格納するステップと、

前記第 2 のサーバに、前記キャラクタ表示データと、キャラクタ  
と関連する情報と、前記キャラクタと関連する情報を管理するスケ  
ジュールファイルとを格納するステップと、

前記端末から前記第 1 のサーバにアクセスし、前記一覧データ及  
20 びキャラクタ表示データの格納先のサーバアドレスをダウンロード  
し、キャラクタの一覧を端末に表示するステップと、

前記端末において、表示された一覧から任意のキャラクタを選択  
するステップと、

前記端末は、前記選択したキャラクタに対応するサーバのアドレ  
25 スを認識するステップと、

前記端末は、前記サーバアドレスに基づいて、前記第 2 のサーバ

から前記選択されたキャラクタのキャラクタ表示データと、前記選択されたキャラクタに関連する情報データと、前記選択されたキャラクタのスケジュールファイルとをダウンロードするステップと、

前記端末は、ダウンロードしたキャラクタ表示データに基づいて、  
5 キャラクタをデスクトップ上に表示するステップと、

前記端末は、前記スケジュールファイルに記載されたスケジュールに基づいて情報データの情報を提示するステップと、

前記端末は、提示された情報の提示記録を行うステップと、

前記端末は、通信可能時に、記録された情報の提示記録を第3の  
10 サーバに送信するステップと、

前記第3のサーバは、前記情報の提示記録に基づいて、前記端末の  
情報提示記録をデータベース化するステップと  
を有することを特徴とする情報提供方法。

17. 前記情報データは、広告を提示する為の広告データである  
15 ことを特徴とする請求項16に記載の情報提供方法。

18. 前記端末が、通信可能時に、前記第2のサーバから新しい  
スケジュールファイル及び情報データをダウンロードし、スケジュー  
ールファイル及び情報データを更新するステップを有することを特  
徴とする請求項16又は請求項18に記載の情報提供方法。

20 19. 前記スケジュールファイルに有効期限を設け、前記端末は  
スケジュールファイルの有効期限が過ぎた場合、前記キャラクタの  
表示が出来なくするステップを有することを特徴とする請求項16  
から請求項18のいずれかに記載の情報提供方法。

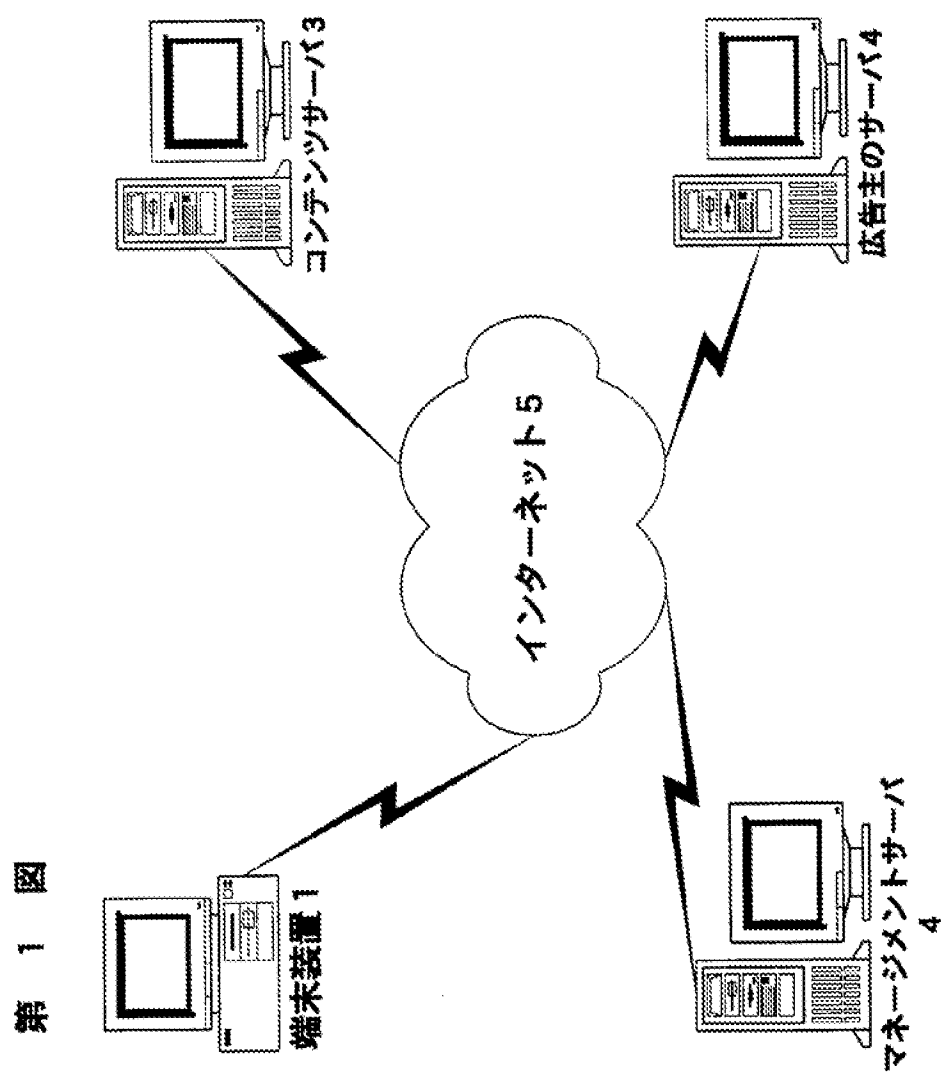
20. 第4のサーバに複数のアプリケーションを格納するステッ  
25 プと、

前記端末から前記第4のサーバにアクセスして格納されているア

アプリケーションをダウンロードするステップとを更に有することを特徴とする請求項 16 から請求項 19 のいずれかに記載の情報提供方法。

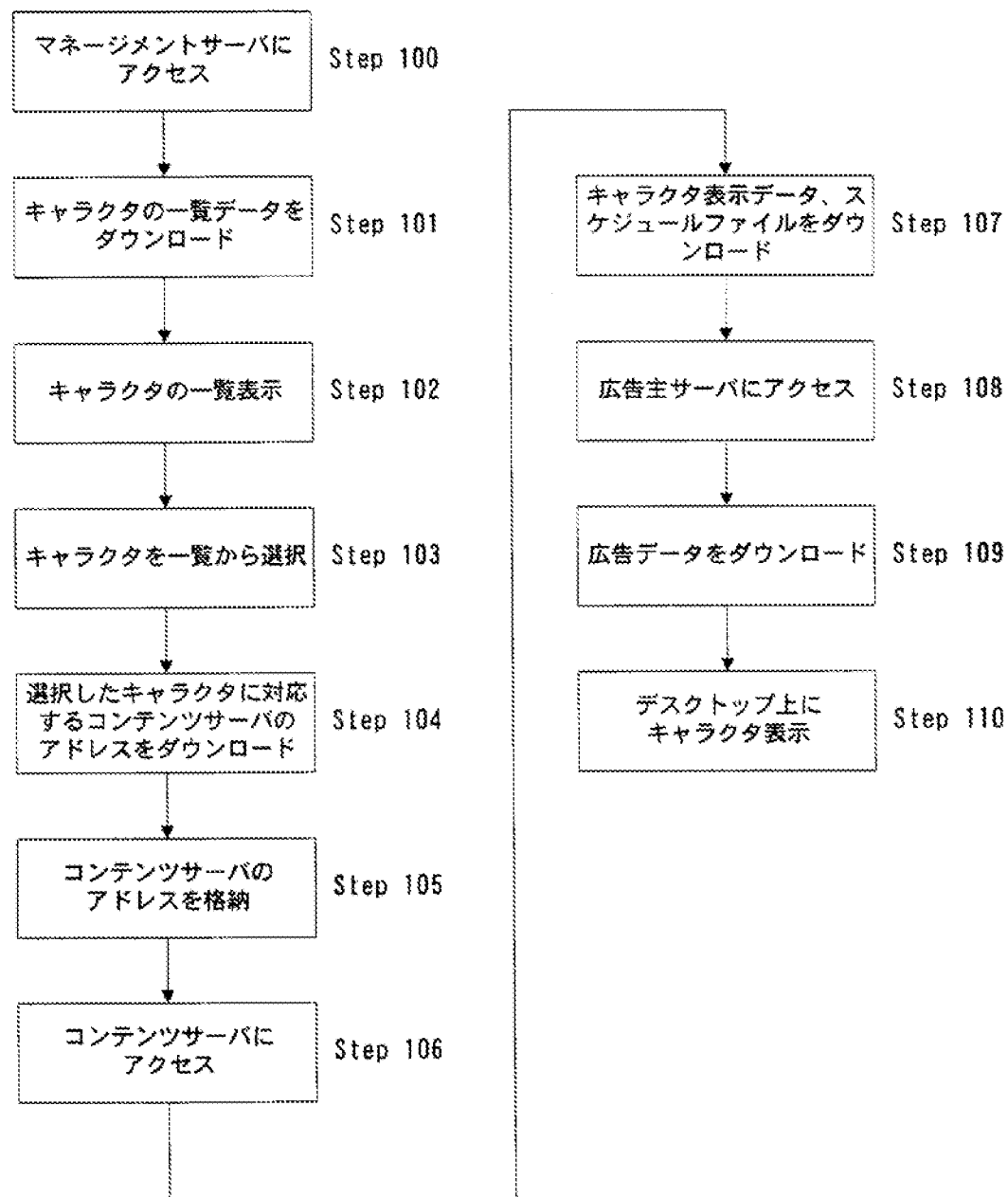


1/13



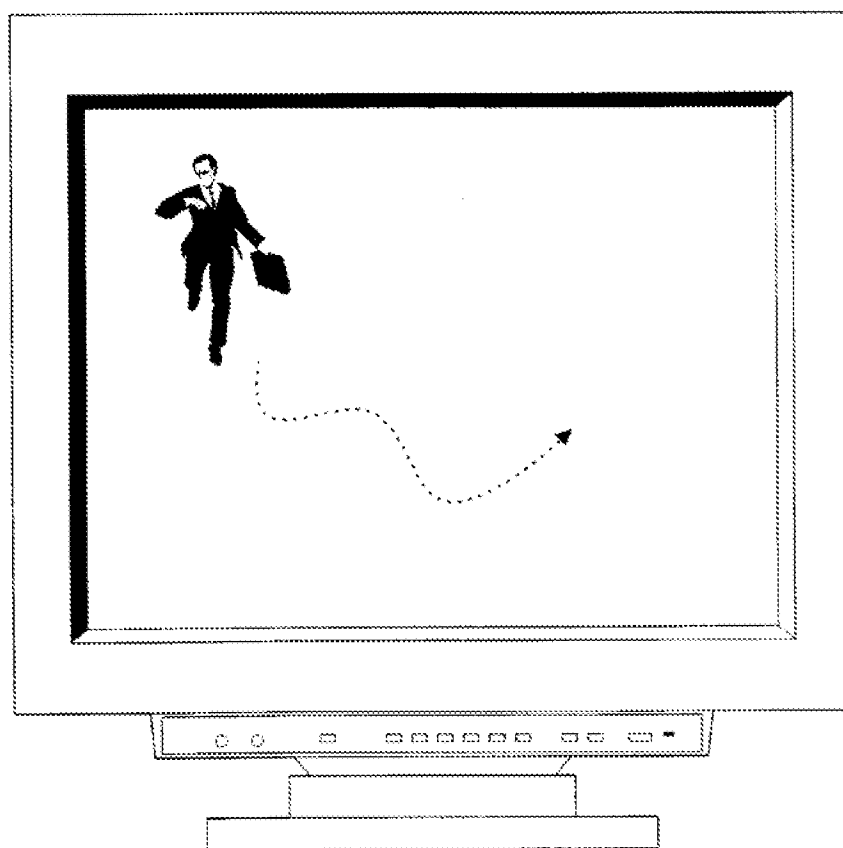
2/13

## 第 2 図



3/13

第 3 図



4/13

## 第 4 図

### スケジュールファイルのフォーマット

#### 1. キャラクターがデフォルト状態での指定（情報を表示していない時）

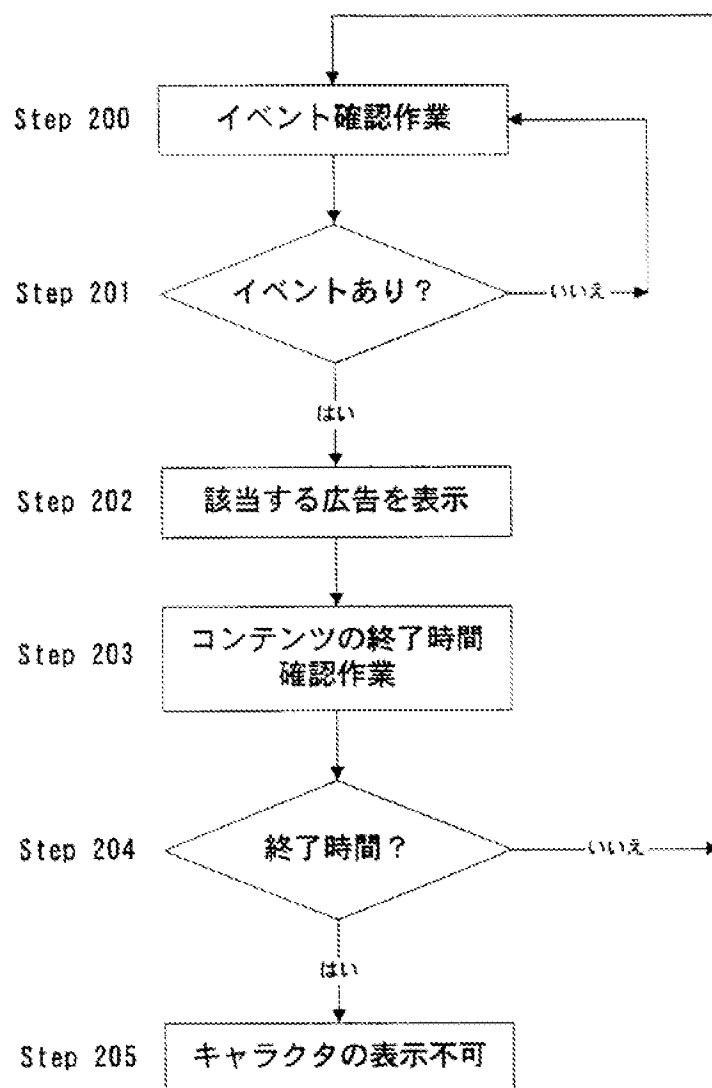
1. <Default>の定義
2. キャラクタの有効期間（この期間外では、そのキャラクタは表示されません）  
1998/08/05/00:00, 1998/12/08/00:00
3. キャラクタIDおよびMCTファイルのURL指定（102はキャラID）  
102, http://charapush.channel.or.jp/~furu/channel/oyaji/oyaji.mct
4. キャラクターをダブルクリックした時の飛び先のURL  
U, http://charapush.channel.or.jp

#### 2. キャラクターが情報を流す時の状態指定

1. 情報表示の定義
2. 吹出し表示の開始時間と終了時間  
(1998/09/24/08:00, 1998/09/24/08:01)
3. 情報テキスト関連の指定  
T, http://charapush.channel.or.jp/~furu/ad/bandai/text/oyaji/t19980805/0003.text, 103, -79, 0, 0, 150, 0, 0, 0, 255, 255, 255  
Tはテキストの意。Http~0003.textはテキストのURL指定  
103, -79,: テキストメッセージの位置（キャラの足元からPixelで）  
0, 0,: 使わない 150,: テキストメッセージの縦サイズ  
0, 0, 0,: テキストの色  
255, 255, 255,: テキストの背景色
4. 吹出し等の画像のURLと表示位置  
P, http://charapush.channel.or.jp/~furu/ad/bandai/pict/oyaji/1.bmp, 70, -104  
Pは吹出し画像の意。Http~1.bmp, は吹き出しに使うBMPファイルのURL  
70, -104: 吹出し画像の位置
5. 情報再生時のアクション指定（番号で）A, 100
6. 情報表示時にキャラクタをダブルクリックした時の飛び先URL  
U, http://www2.channel.or.jp/cgi-bin/bfind.cgi?number=000641

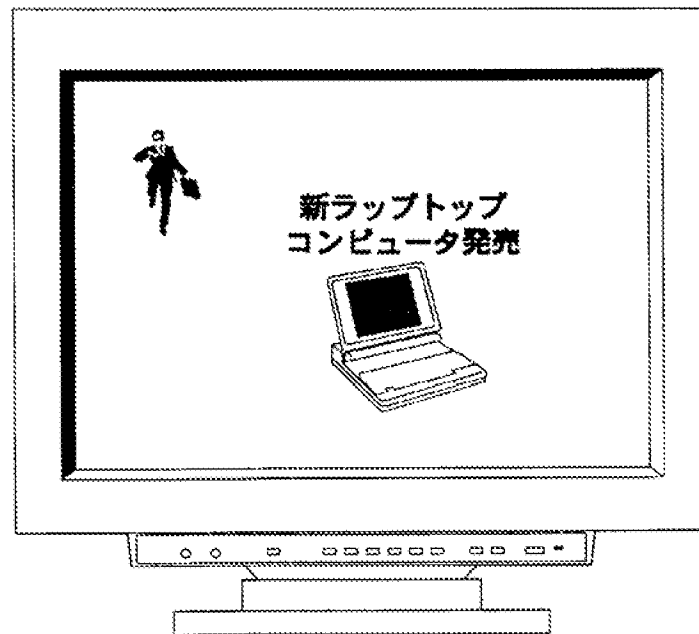
5/13

## 第 5 図

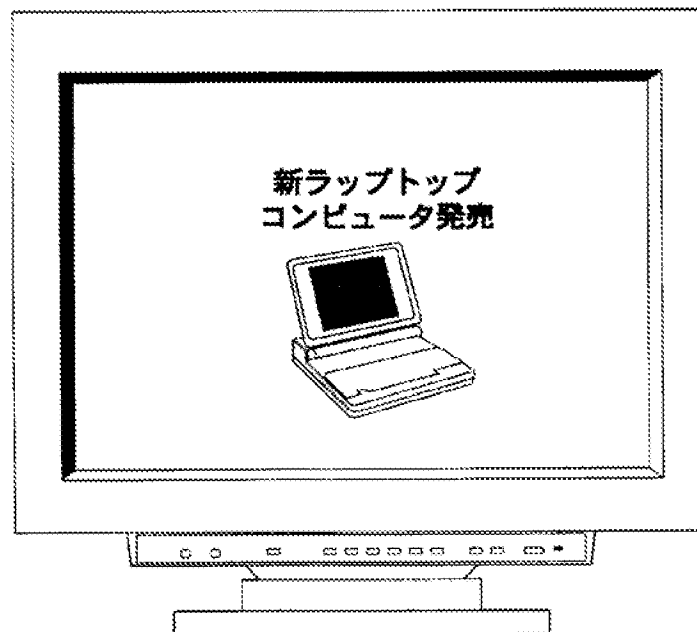


6/13

第 6 図

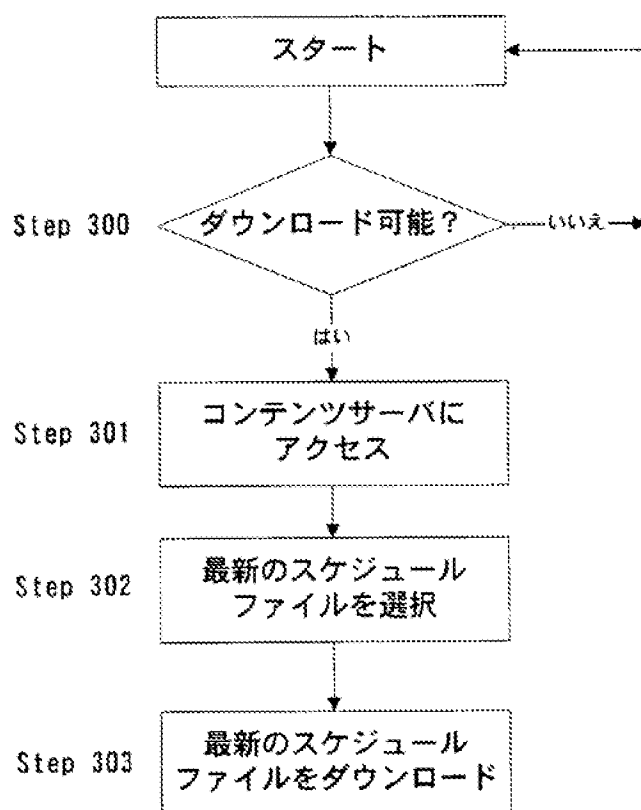


第 7 図



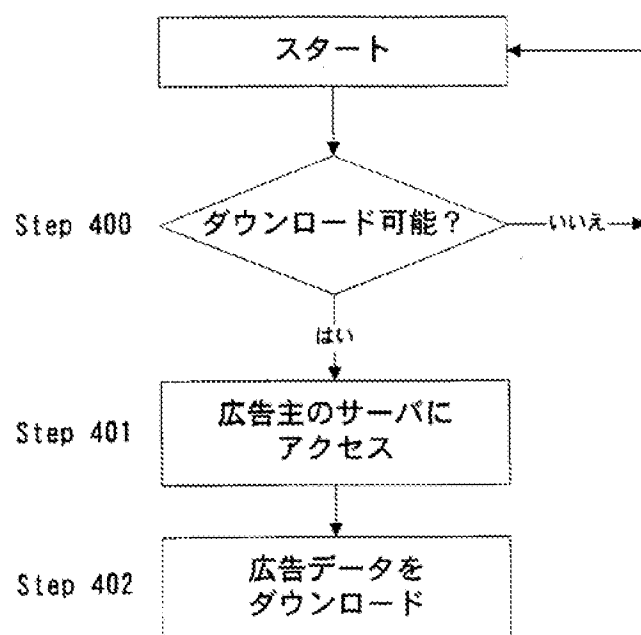
7/13

## 第 8 図



8/13

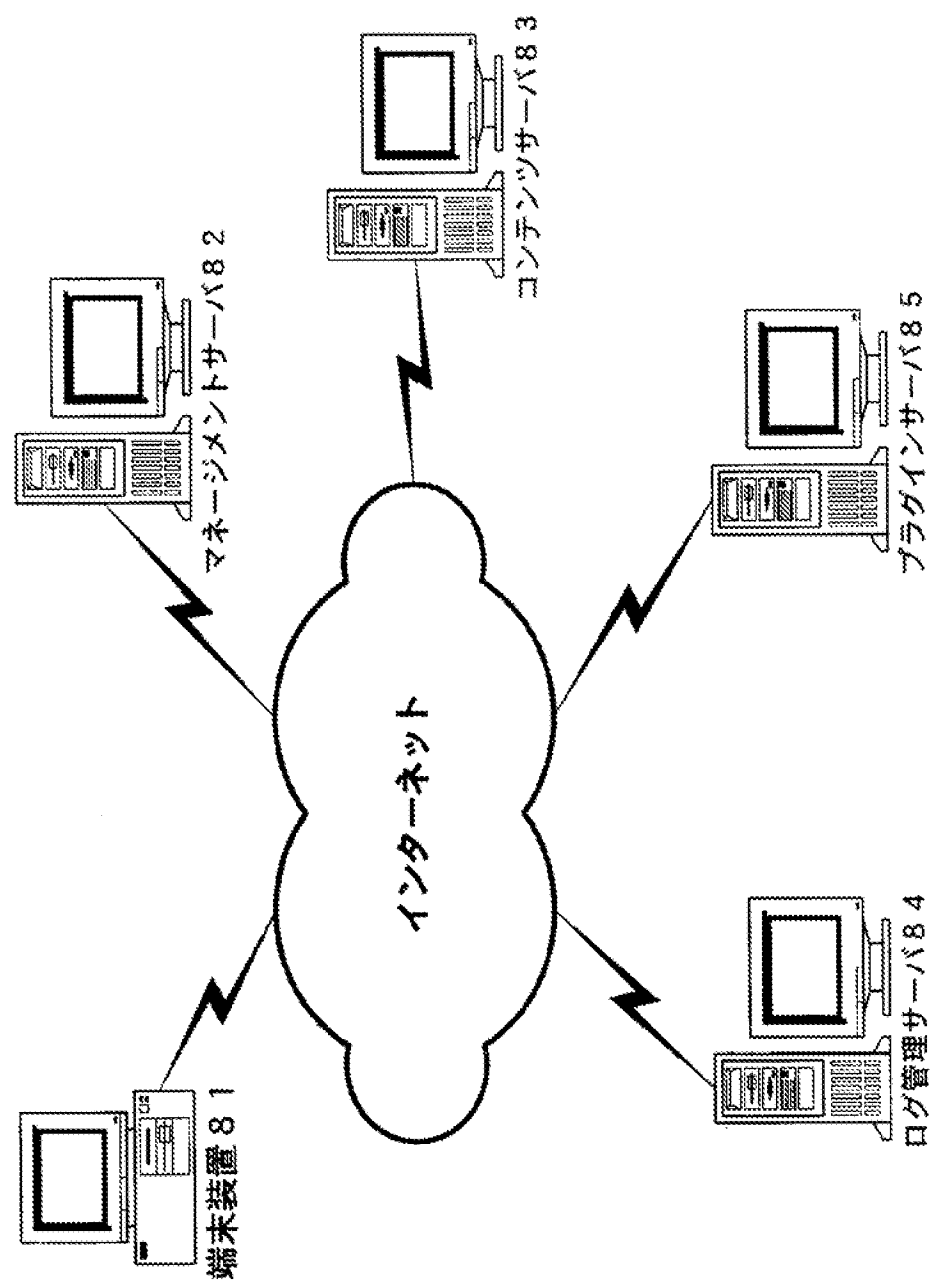
## 第 9 図





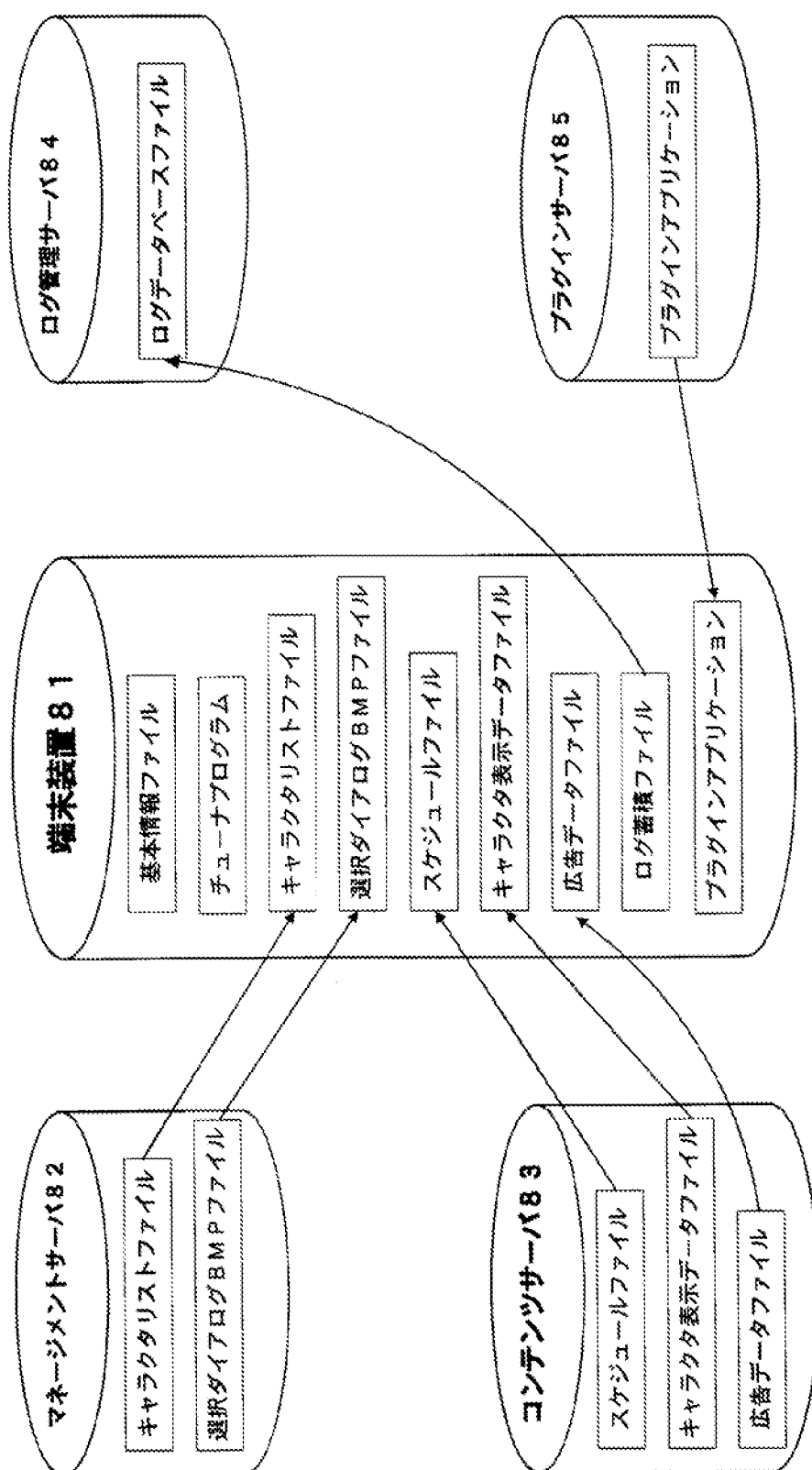
9/13

第 10 図



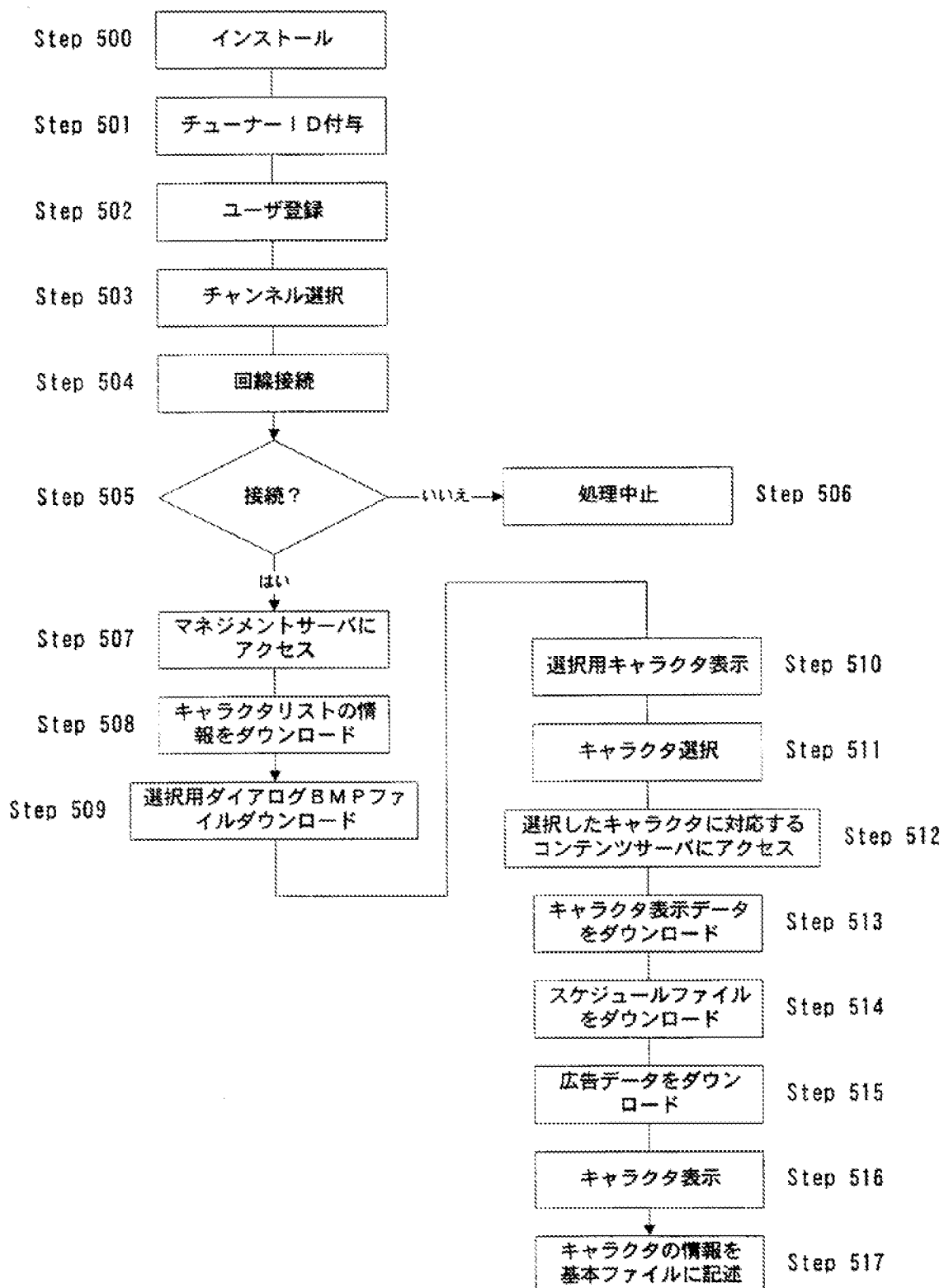
10/13

第 11 図



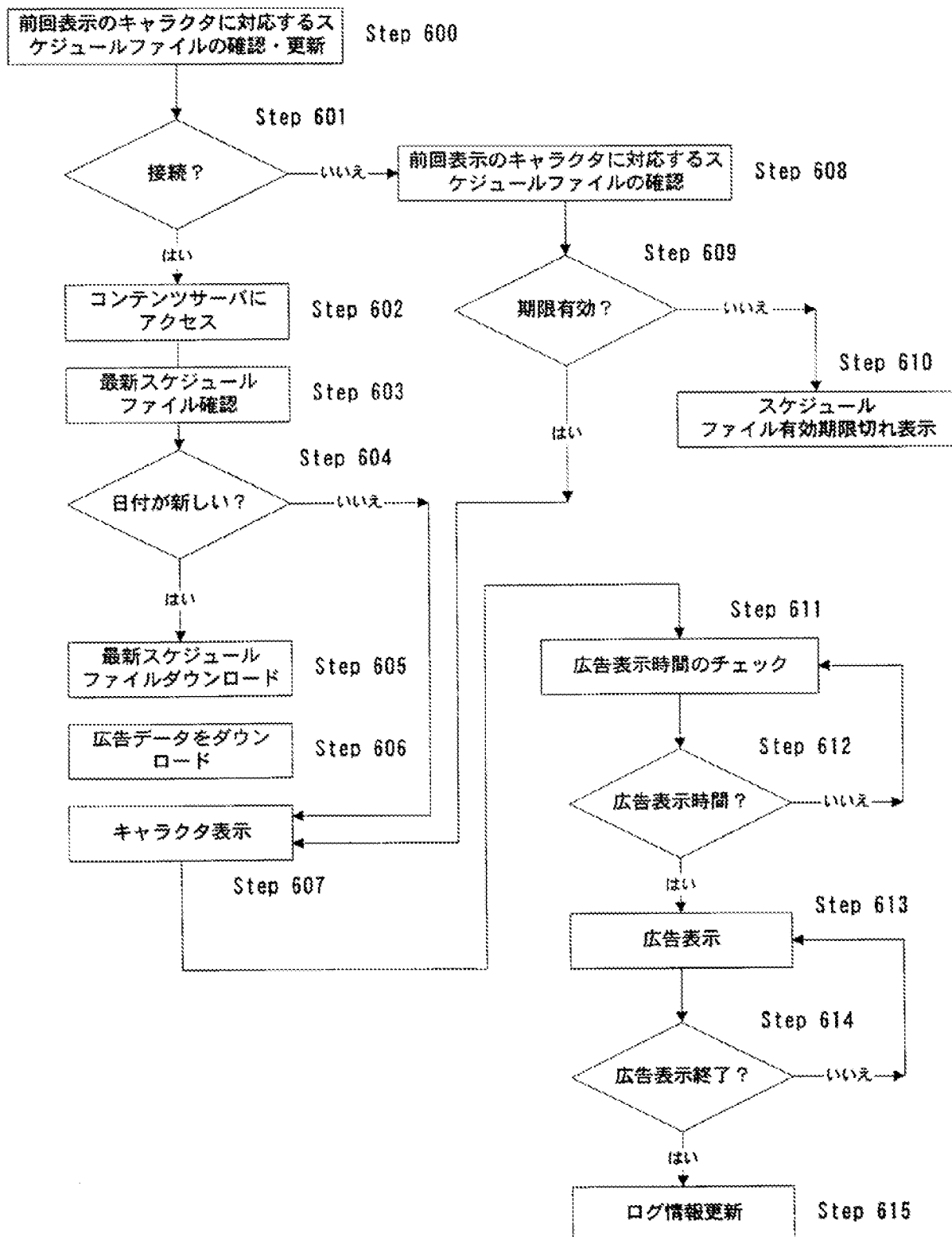
11/13

## 第 12 図



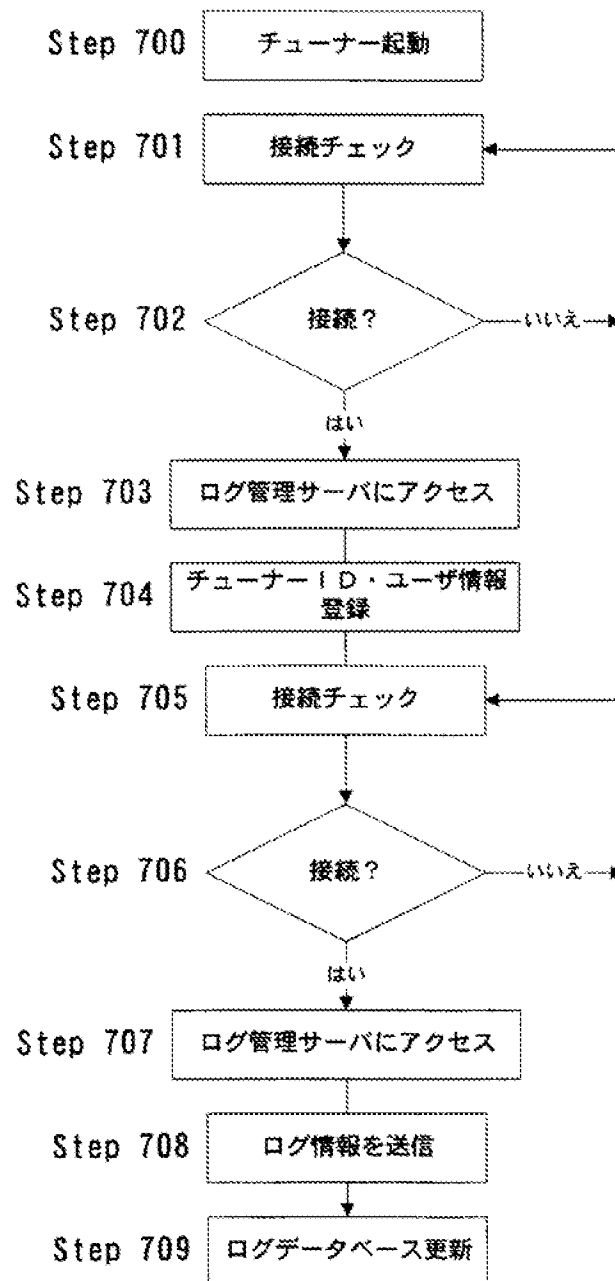
12/13

## 第 13 図



13/13

## 第 14 図



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/JP99/02684

<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> Int.Cl <sup>6</sup> G06F15/00, G06F17/30, G06F17/60		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Int.Cl <sup>6</sup> G06F15/00, G06F17/30, G06F17/60		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1926-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-1999 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-1999 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-1999		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP, 9-269923, A (PointCast, Inc.), 14 October, 1997 (14. 10. 97) & EP, 749081, B1 & CA, 2177441, A & US, 5740549, A & DE, 69600905, E (Par. Nos. [0055], [0082] to [0086])	1-20
Y	Japanese Utility Model Registration No. 3039778 (Yuugen Kaisha Brain Wave, K.K. B Planning), 14 May, 1997 (14. 05. 97), (Par. Nos. [0040] to [0043], [0051] to [0053])	1-20
PA	BUSINESS TREND Anote konote no internet koukou taiwasei to multimedia de crick through ritsu o ohaba up, Nikkei Internet Technology, Nikkei Business Publications, Inc., 22 December, 1998 (22. 12. 98), No. 18, p.118-127 (p.124-125 A character, moving around and speaking, advertises goods on the web)	1-20
PA	STILL NOT BLEEDING, IEEE INTERNET COMPUTING, IEEE COMPUTER SOCIETY, SEPTEMBER-OCTOBER 1998, Vol. 2 No. 5, p.80-81 (WHAT A CHARACTER)	1-20
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Specialist categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 17 August, 1999 (17. 08. 99)		Date of mailing of the international search report 7 September, 1999 (07. 09. 99)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office		Authorized officer
Facsimile No.		Telephone No.

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl.<sup>8</sup> G06F15/00, G06F17/30, G06F17/60

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl.<sup>8</sup> G06F15/00, G06F17/30, G06F17/60

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1926-1996年  
 日本国公開実用新案公報 1971-1999年  
 日本国実用新案登録公報 1996-1999年  
 日本国登録実用新案公報 1994-1999年

国際調査で使った電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, 9-269923, A (ポイントキャスト インコーポレイ テッド) 14. 10月. 1997 (14. 10. 97) &EP, 749081, B1&CA, 2177441, A &US, 5740549, A&DE, 69600905, E (第55段落, 第82段落~第86段落)	1-20
Y	日本国登録実用新案公報 第3039778号 (有限会社ブレーン ウェーブ, 株式会社ビー・プランニング) 14. 5月. 1997 (14. 05. 97) (第40段落~第43段落, 第51段落~第53段落)	1-20

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

17. 08. 99

国際調査報告の発送日

07.09.99

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

中里 裕正

5M

9364

電話番号 03-3581-1101 内線 3599

C (続き) 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
PA	BUSINESS TREND あの手この手のインターネット広告 対話性とマルチメディアでクリックスルー率を大幅アップ、日経イ ンターネットテクノロジー、日経BP社、22.12月、1998 (22.12.98), No. 18, p.118-127 (p. 124-125 キャラクタ 動きまわり、しゃべりながら Web上で商品を宣伝)	1-20
PA	STILL NOT BLEEDING, IEEE INTERNET COMPUTING, IEEE COMPUTER SOCIETY, SEPTEMBER - OCTOBER 1998, Vol.2 No.5, p.80-81 (WHAT A CHARACTER)	1-20